Niveau(x) d'enseignement : 1 Numéro ISN : 9006
Centre d'intérêt : 260

Initiation aux arts : préscolaire, primaire, secondaire, scolarité prolongée / Regroupement des écoles spéciales, Direction générale -- [Montréal] : Commission des écoles catholiques de Montréal, 1987.
85 p. ; 28 cm

Titre de la couv. Code : 880602 Bibliogr. : p. 83-85.

Vedette(s)-secondaire(s) : Commission des écoles catholiques de Montréal Regroupement des écoles spéciales. Direction générale

Descripteur(s) : Enfant handicapé * Déficient mental * Guide pédagogique * Créativité * Arts plastiques * Art dramatique * Education musicale * Préscolaire (Ordre d'enseignement) * Primaire (Ordre d'enseignement) * Secondaire (Ordre d'enseignement)

Ce programme d'initiation aux arts, pour les élèves ayant une déficience intellectuelle, a pour objectif de développer les habiletés les plus simples du langage artistique comme moyen d'expression de soi, de communication avec les autres et de connaissance du monde environnant. L'approche pédagogique ne diffère pas fondamentalement de la démarche décrite dans les guides pédagogiques de l'enseignement régulier. Cette approche comprend les étapes suivantes : percevoir, réagir, explorer, créer et rétroagir. Le programme se compose de trois champs d'activité : les arts plastiques, l'art dramatique et l'éducation musicale. Pour chacun de ces modules, on trouve dans ce document les objectifs généraux, terminaux et intermédiaires, ainsi que des activités pouvant mener à l'atteinte de ces objectifs.

Type de document :
Notice(s) connexe(s) : 8470265

LA COMMISSION DES ÉCOLES CATHOLIQUES DE MONTRÉAL

CÉCM

/SN: 9006

REGROUPEMENT DES ECOLES SPECIALES

INITIATION AUX ARTS

PRESCOLAIRE

PRIMAIRE

SECONDAIRE

SCOLARITE PROLONGEE

DIRECTION GENERALE 880602 JUIN 1987

NOTE: Pour éviter d'alourdir le texte, nous nous sommes conformés à la règle qui permet d'utiliser le masculin avec une valeur de neutre lorsque l'on parle de façon générale.

BIBLIOTHÈQUE CENTRALE
C.E.C.M.
3737 EST, RUE SHERBROOKE
MONTRÉAL, QUÉ. H1X 3B3

TABLE DES MATIERES

1. ORIENTATIONS DU PROGRAMME 1
2. APPROCHE PEDAGOGIQUE 7
3. CONTENU DU PROGRAMME 10
MODULE ARTS PLASTIQUES 15
OBJECTIF GENERAL 1 17
OBJECTIF GENERAL 2 23
OBJECTIF GENERAL 3 27
OBJECTIF GENERAL 4 31
OBJECTIF GENERAL 5 37
MODULE ART DRAMATIQUE 41
OBJECTIF GENERAL 6 43
OBJECTIF GENERAL 7 47
OBJECTIF GENERAL 8 51
OBJECTIF GENERAL 9 55
OBJECTIF GENERAL 10 61
MODULE EDUCATION MUSICALE 65
OBJECTIF GENERAL 11 67
OBJECTIF GENERAL 12 71
OBJECTIF GENERAL 13 75
OBJECTIF GENERAL 14 79
4. REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES 83

1. ORIENTATIONS DU PROGRAMME

Le présent programme d'INITIATION AUX ARTS porte sur la découverte et l'exploration des sens et de la créativité.

L'art est un merveilleux moyen d'expression de soi. Il n'a pas, en soi, de frontières clairement définies. Mais la démarche pédagogique dans ce domaine demande à être soutenue par une programmation structurée en termes de champs d'enseignement et de contenus.

Un programme d'arts à l'école est un apport essentiel au processus éducatif. Il était donc non seulement possible, mais grandement souhaitable d'élaborer un programme d'initiation aux arts destiné aux élèves ayant une déficience intellectuelle.

Mais ce programme est beaucoup plus qu'une articulation exigeante et minutieuse d'objectifs d'apprentissage. Tous les objectifs concourent à la transmission de valeurs. Quant aux activités, pour qu'elles aient un sens, il est important de se rappeler qu'elles sont toujours subordonnées aux objectifs pédagogiques. D'autre part, pour qui veut bien considérer quelque peu les étapes de l'approche pédagogique (de la perception à la créativité), le programme est conçu selon une perspective dynamique favorisant l'expression de soi sur le plan instinctif, affectif, émotionnel, intellectuel et social.

VALEURS PROPOSEES PAR LE PROGRAMME

Le présent programme a surtout pour but de favoriser chez l'élève:

- le développement de la curiosité, c'est-à-dire le goût d'explorer, d'essayer, de prendre des risques, dans le domaine de l'expression et de la communication en général;
- la capacité de faire des choix à sa portée (ex.: entre un thème et un autre, un médium et un autre, etc.), donc d'exercer sa liberté;
- la créativité, c'est-à-dire la manifestation de sa fantaisie, de son imagination et de son originalité propre;
- l'éclosion de sentiments de plaisir, d'émerveillement vis-à-vis des manifestations du langage artistique et de sentiments de fierté, de satisfaction vis-à-vis de ses propres productions;
- l'émergence du sens du beau, du sens esthétique, c'est-à-dire la capacité d'apprécier, de juger ses productions et celles d'autrui, de reconnaître l'harmonie et la disproportion, de distinguer le gracieux et le grotesque, le comique et le ridicule, le mélodieux et le cacophonique.

FONDEMENTS DU PROGRAMME

Pour bien comprendre la pertinence d'un programme d'initiation aux arts pour les élèves ayant une déficience intellectuelle, il est important de souligner d'abord la signification de l'art pour l'élève, à la fois comme jeu et comme moyen de communication.

L'art est une activité qui consiste à manipuler des matériaux (sons, mouvements, mots, couleurs, etc.) avec l'intention de les organiser, de leur donner une forme, une signification culturelle et une valeur esthétique.

Il importe cependant de rappeler que cette activité ne revêt pas la même signification chez l'enfant que chez l'adulte. L'enfant dessine pour le simple plaisir de manipuler les matériaux et de progresser ainsi dans sa connaissance du monde. C'est pourquoi on dit qu'il est tout aussi intéressé par la démarche qui le mène au produit que par le produit lui-même.

On sait à quel point l'enfant se développe au moyen du jeu. Or, en un sens, on peut dire que le jeu est toute activité dont l'intention est le processus pour le processus. On voit ainsi comment l'art et le jeu se complètent et se prolongent l'un l'autre; par le programme d'initiation aux arts, on veut donc permettre à l'enfant de jouer avec les outils et les matériaux propres aux différents langages artistiques.

L'art, quelque élémentaire qu'il soit, est aussi un moyen de communication, un langage et, à ce titre, il a deux fonctions: d'une part, il permet à l'élève de s'exprimer et de communiquer avec les autres; d'autre part, il l'aide à construire sa connaissance du monde.

Le présent programme est donc censé constituer une réponse appropriée aux besoins des élèves ayant une déficience intellectuelle dans le sens suivant:

- il devrait contribuer à la diminution de leurs tensions et de leurs frustrations;
- la communication par l'art peut favoriser l'expression personnelle, en particulier chez les élèves dont les possibilités d'expression verbale sont parfois relativement limitées;
- l'expérience du succès dans l'expression personnelle suscite un sentiment d'accomplissement et d'estime de soi.

On ne vise donc ni la formation de virtuoses ni celle de spécialistes; c'est pourquoi on met l'accent sur un contenu permissif, des moyens souples et une approche pédagogique centrée sur l'élève et ses apprentissages.

OBJECTIF GLOBAL DU PROGRAMME

Développer chez l'élève déficient intellectuel les habiletés les plus simples du langage artistique comme moyen d'expression de soi, de communication avec les autres et de connaissance du monde environnant.

BUTS DU PROGRAMME

En vue de favoriser l'atteinte de l'objectif global, le programme se donne pour buts:

- de familiariser l'élève avec les principaux éléments du langage artistique: caractéristiques, outils et matériaux propres au domaine des arts plastiques, de l'art dramatique et de l'éducation musicale;
- d'amener l'élève à explorer les principales techniques utilisées dans ces trois domaines;
- de développer chez l'élève des attitudes positives vis-à-vis l'utilisation des divers langages artistiques.

2. APPROCHE PEDAGOGIQUE

La démarche que les élèves seront ici amenés à faire ne diffère pas fondamentalement de la démarche artistique décrite dans les guides pédagogiques de l'enseignement régulier.

Elle comprend les étapes suivantes:

PERCEVOIR -- REAGIR -- EXPLORER -- CREER -- RETROAGIR

Percevoir, c'est-à-dire voir, sentir, toucher, connaître et distinguer le plus grand nombre possible de propriétés des objets et du monde environnant.

Réagir, c'est manifester qu'il perçoit et apprécie, juge de façon verbale ou non verbale (s'exclamer, applaudir, prêter attention, sourire, se détourner, se mettre à pleurer, etc.).

Explorer, c'est-à-dire essayer divers médiums, diverses techniques, soit librement, soit en tentant d'imiter des modèles. Ce type d'activité est peut-être ce qu'il y a de plus fréquent et de plus souhaitable dans ce qui se fait actuellement dans les classes d'initiation aux arts plastiques.

Créer, c'est s'exprimer, imaginer, inventer; c'est représenter des bribes, des fragments de son monde extérieur.

Rétroagir, c'est faire un retour réflexif sur son action sous forme d'auto-analyse ou d'observation différée (sur vidéo) ou réciproque (la discussion). La rétroaction peut influencer l'action à ses différentes étapes, puisqu'elle apporte des informations nouvelles quant aux discriminations perceptives ou encore fait modifier ce qui a été amorcé aux étapes précédentes.

Il va sans dire que la proportion de réussite à chacune de ces quatre étapes (percevoir, réagir, explorer, créer) variera considérablement selon le degré et le type de déficience intellectuelle que présente chacun des élèves. Mais l'élève le plus en retard dans son développement peut réaliser à sa façon chacun des quatre types d'activité, à la condition qu'on s'entende pour reconnaître que le fait d'ajouter un élément, par exemple sur l'image d'un bonhomme, fait partie de ce qu'on appelle la création, ou encore que l'action de regarder une scène avec intérêt constitue une création d'évaluation.

Dans le contexte de la démarche que nous venons de décrire, le rôle de l'agent d'éducation sera donc, en premier lieu, de plonger l'élève déficient intellectuel dans un bain de stimulations sensorielles de toutes sortes, de façon à l'amener à PERCEVOIR les caractéristiques du monde qui l'entoure, puis à ORGANISER ses perceptions, à faire des liens entre elles, à établir des ressemblances et des différences, etc.

Le meilleur moyen pour en arriver à organiser ses perceptions, n'est-ce pas de les confronter et de les vérifier par l'action concrète? Si cela est vrai pour tous les enfants, cela est peut-être plus vrai encore pour l'élève déficient intellectuel. C'est pourquoi les activités d'EXPLORATION ont une si grande importance dans le présent programme et sont si étroitement reliées aux activités de perception.

Prenons un exemple: l'enfant qui peut manipuler lui-même des objets de couleurs différentes apprendra autre chose à propos des couleurs que celui à qui on ne fait que nommer les couleurs qu'il voit. Il va les regrouper, les séparer, les comparer et les agencer lui-même, découvrir les nuances, etc. Il va jouer avec les couleurs et c'est ainsi qu'il va acquérir la notion de couleur, si fondamentale dans le domaine des arts plastiques.

En explorant, l'élève apprend à connaître et à manipuler les matériaux utilisés par les différents langages artistiques. L'agent d'éducation ne doit pas viser ici l'obtention d'un produit fini; ce qui compte, c'est que l'élève <u>essaie</u> diverses formes d'expression nouvelles pour lui, qu'il les expérimente, qu'il prenne des risques, qu'il développe sa curiosité, son goût de découvrir. Il est important également que l'élève sente qu'il a le droit de se tromper, de faire des erreurs, de gâcher un peu de matériel, et qu'on ne lui en tiendra pas rigueur. S'il a envie de recommencer et s'il reçoit à nouveau de l'adulte le soutien dont il a besoin, il apprendra à persévérer dans ses efforts, et chacun sait que c'est là un apprentissage qui lui servira bien au-delà de la classe d'initiation aux arts.

3. CONTENU DU PROGRAMME

PRELIMINAIRES

Dans le cadre du présent programme, les OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE décrivent des comportements que l'on attend de l'élève après l'apprentissage.* Ils sont hiérarchisés en objectifs généraux, terminaux et intermédiaires.

Après avoir formulé l'intention dominante du programme dans l'objectif global, le présent programme d'INITIATION AUX ARTS se compose de trois champs d'activité (les modules):

I - Arts plastiques
II - Art dramatique
III - Education musicale

* Note importante: Les mots "L'élève doit (devrait) être capable de" sont sous-entendus avant l'énoncé de chacun des objectifs d'apprentissage.

ARTS PLASTIQUES

LES OBJECTIFS GENERAUX

1.0 CONNAITRE LES PROPRIETES VISUELLES ET TACTILES DES OBJETS.

2.0 REPRESENTER LES OBJETS PAR DIVERSES TECHNIQUES.

3.0 REAGIR A LA REPRESENTATION D'OBJETS FAMILIERS.

4.0 UTILISER DIVERSES TECHNIQUES D'ARTS PLASTIQUES.

5.0 S'EXPRIMER A L'AIDE DE TECHNIQUES ACQUISES.

ART DRAMATIQUE

LES OBJECTIFS GENERAUX

6.0 CONNAITRE LES PRINCIPAUX ELEMENTS DE L'ACTION HUMAINE: VOIX, MIMIQUE, GESTE, POSITION, MOUVEMENT SE DEROULANT DANS LE TEMPS ET DANS L'ESPACE.

7.0 REALISER QU'ON PEUT REPRESENTER DES ACTIONS: MARIONNETTE, CHANSON, MIME...

8.0 REAGIR A LA REPRESENTATION D'ACTIONS FAMILIERES.

9.0 UTILISER DIVERSES TECHNIQUES D'ART DRAMATIQUE.

10.0 REPRESENTER DES ELEMENTS DE SON MONDE INTERIEUR.

EDUCATION MUSICALE

LES OBJECTIFS GENERAUX

11.0 CONNAITRE LES PROPRIETES AUDITIVES DE L'ENVIRONNEMENT.

12.0 PRENDRE CONSCIENCE QU'IL(ELLE) PEUT EMETTRE DES SONS, DES BRUITS, ETC, AVEC SA VOIX OU AVEC DES INSTRUMENTS DIVERS.

13.0 REAGIR A L'AUDITION DE SONS, DE RYTHMES, DE MELODIES.

14.0 S'EXPRIMER PAR LE CHANT, LA DANSE, LES INSTRUMENTS DE MUSIQUE.

Dans la structuration des programmes, les objectifs terminaux se rapportent à l'unité d'enseignement permettant l'atteinte de chacun des objectifs généraux, et les objectifs intermédiaires décrivent des comportements ou des résultats d'apprentissage qui favorisent l'atteinte des objectifs terminaux. Un espace est réservé à l'identification des éléments d'apprentissage de situations et d'activités. C'est l'espace par excellence du maître, celui qu'il peut enrichir de voies intéressantes facilitant l'atteinte des objectifs.

Compte tenu des caractéristiques d'ouverture et de flexibilité qu'on a données aux programmes de formation pour les élèves ayant une déficience intellectuelle, il n'est aucunement exclu que d'autres modules (champs d'activité) puissent être ajoutés à ceux qui ont été retenus.

Dans la planification des actions éducatives, il n'est évidemment pas question de poursuivre les objectifs d'apprentissage du programme de façon rigoureusement séquentielle. On devra plutôt faire un choix de différents objectifs d'apprentissage de l'ensemble des programmes de formation selon les priorités du développement intégral de chaque élève.

Toute la souplesse et l'enrichissement possibles des aspects soulignés ci-dessus ne doivent pas toutefois compromettre l'obligation d'appliquer le programme dans son ensemble.

ARTS PLASTIQUES

Cette première section du programme d'initiation aux arts a pour but de sensibiliser l'élève déficient intellectuel aux couleurs, aux formes, au volume et à la texture des objets qui l'entourent. Les activités d'apprentissage qui seront ici proposées aux élèves auront pour but de leur faire percevoir, comparer, distinguer, nommer, reconnaître ces propriétés et de leur donner le goût de jouer avec elles au moyen du dessin, de la peinture, du modelage et de diverses activités de bricolage.

Les activités pouvant mener à l'atteinte de ces objectifs sont fort nombreuses. Rappelons que l'accent doit surtout être mis sur l'exploration de tel ou tel médium et sur son utilisation pour représenter quelque chose, en n'oubliant pas la maîtrise d'une technique proprement dite.

OBJECTIF GENERAL 1

OBJECTIFS	ELEMENTS DE CONTENU
1 CONNAITRE LES PROPRIETES VISUELLES ET TACTILES DES OBJETS.	
1.1 RECONNAITRE LA COULEUR DES OBJETS.	
1.1.1 Prêter attention à la caractéristique 'couleur' des objets qui l'entourent.	Couleur
1.1.2 Nommer les couleurs courantes:	Couleurs diverses
.1 Bleu .2 Vert .3 Noir .4 Jaune .5 Orange .6 Brun .7 Rouge .8 Blanc .9 Violet	
1.1.3 Associer le qualificatif de la couleur à l'objet.	
1.2 RECONNAITRE LA FORME DES OBJETS.	
1.2.1 Prêter attention à la caractéristique "forme" des objets qui l'entourent.	Forme
1.2.2 Nommer les formes courantes:	Formes diverses
.1 Ronde .2 Courbe .3 Longue .4 Carrée .5 Droite .6 Creuse .7 Pointue	

OBJECTIFS	ELEMENTS DE CONTENU
.8 Courte	
1.2.3 Associer le qualificatif de la forme à l'objet.	
1.3 RECONNAITRE LE VOLUME DES OBJETS.	
1.3.1 Prêter attention à la caractéristique 'volume' des objets qui l'entourent.	Volume
1.3.2 Nommer les volumes les plus courants:	Volumes divers
.1 Gros .2 Epais .3 Large .4 Grand .5 Mince .6 Petit .7 Etroit	
1.3.3 Associer le qualificatif du volume à l'objet.	
1.4 RECONNAITRE LA TEXTURE DES OBJETS.	
1.4.1 Prêter attention à la caractéristique 'texture' des objets qui l'entourent.	Texture
1.4.2 Nommer les textures courantes:	Textures diverses
.1 Doux .2 Lisse .3 Souple .4 Glacé .5 Piquant .6 Dur .7 Rigide	

OBJECTIFS	ELEMENTS DE CONTENU
.8 Rugueux .9 Mou .10 Mat 1.4.3 Associer le qualificatif de la texture à l'objet.	

OBJECTIF GENERAL 2

OBJECTIFS	ELEMENTS DE CONTENU
2 REPRESENTER LES OBJETS PAR DIVERSES TECHNIQUES.	
2.1 FAIRE LE LIEN ENTRE L'OBJET ET SA REPRESENTATION EN 2 DIMENSIONS.	
2.1.1 Arrêter son attention sur diverses illustrations (livres, journaux, panneaux publicitaires, emballages de produits, etc.)	
2.1.2 Reconnaître l'objet représenté sur une image, un dessin ou une photographie.	Identification
2.2 FAIRE LE LIEN ENTRE L'OBJET ET SA REPRESENTATION EN 3 DIMENSIONS.	
2.2.1 Arrêter son attention sur diverses représentations en trois dimensions (figurines, poupées, jouets, maquettes, etc.)	
2.2.2 Reconnaître l'objet représenté par un jouet, une maquette, une figurine, etc.	Identification

OBJECTIF GENERAL 3

OBJECTIFS	ELEMENTS DE CONTENU
3 **REAGIR A LA REPRESENTATION D'OBJETS FAMILIERS.**	
3.1 REAGIR AUX REPRESENTATIONS D'OBJETS.	Réagir, apprécier, juger, exprimer son impression, son opinion, dire l'effet que certaines réalités provoquent en lui.
3.1.1 Réagir à des représentations exécutées par autrui (livres, publicités, etc.)	
3.1.2 Réagir à ses propres représentations (dessins, constructions, etc.)	
3.2 MANIFESTER SA PREFERENCE POUR UNE COULEUR, UNE FORME, UN VOLUME, UNE TEXTURE.	Goût personnel
3.2.1 Préférer certaines représentations exécutées par autrui à d'autres (ex: un livre, une annonce, etc.)	
3.2.2 Préférer certaines de ses productions personnelles à d'autres.	
3.3 INDIQUER DES COMBINAISONS DE COULEURS ET DE FORMES QUI VONT BIEN ENSEMBLE.	Harmonie/disharmonie Proportion/disproportion Symétrie/dissymétrie Etc.

OBJECTIF GENERAL 4

OBJECTIFS	ELEMENTS DE CONTENU
4 **UTILISER DIVERSES TECHNIQUES D'ARTS PLASTIQUES.**	
4.1 EXECUTER CERTAINS GESTES TECHNIQUES AVEC (SUR) DU PAPIER.	
4.1.1 Froisser du papier	Action de froisser.
.1 Librement	Motricité fine
.2 En forme de boulettes, de saucisses, etc.	Formes et volumes
4.1.2 Déchirer du papier	Action de déchirer. Formes
.1 Librement	
.2 En gros morceaux	
.3 En petits morceaux	
.4 En suivant une ligne	
4.1.3 Découper du papier	Action de découper. Coordination oculo-manuelle Formes
.1 Librement	
.2 En suivant une ligne droite	
.3 En suivant une ligne courbe	
.4 En suivant le contour d'une figure simple	
.5 En suivant le contour d'une figure complexe	
4.1.4 Plier du papier	Action de plier. Motricité fine
.1 En deux	
.2 En trois	
.3 En quatre	
.4 En accordéon (ribambelle)	

OBJECTIFS	ELEMENTS DE CONTENU
4.1.5 Coller du papier	Actions de coller. Contrôle autour Assemblages variés de formes et de couleurs
.1 En morceaux épars .2 En morceaux superposés .3 En morceaux juxtaposés	
4.1.6 Ajourer du papier selon une technique précise.	Pliage Traçage de lignes Découpage Dépliage
4.2 UTILISER DE LA PEINTURE DIGITALE.	
4.2.1 Tartiner une surface.	Coordination
4.2.2 Faire un travail avec un seul doigt.	Créativité
4.2.3 Changer de couleur.	Couleurs et formes
4.3 UTILISER DE LA GOUACHE.	
4.3.1 Tenir un pinceau.	
4.3.2 Couvrir une surface d'une couleur.	
4.3.3 Rincer son pinceau avant de changer de couleur.	
4.3.4 Peindre avec différents outils: brosse à dents, rouleau, éponge, cure-oreille, etc.	

OBJECTIFS	ELEMENTS DE CONTENU
4.4 UTILISER DE L'AQUARELLE.	
4.4.1 Tenir un pinceau.	
4.4.2 Couvrir une surface d'une couleur.	
4.4.3 Rincer son pinceau avant de changer de couleur.	
4.5 ACCOMPLIR DIVERS GESTES PARTICULIERS AU DESSIN.	Action de dessiner
4.5.1 Faire des gribouillis.	
4.5.2 Tracer des lignes.	
4.5.3 Dessiner des formes.	
4.5.4 Colorier des surfaces.	
4.6 EXECUTER DIVERSES ACTIONS DE MODELAGE ET DE SCULPTURE.	
4.6.1 Bouchonner du papier.	Modelage
4.6.2 Faire du modelage avec de la mie de pain.	Représentation en trois dimensions
4.6.3 Faire du modelage avec de la pâte à modeler.	Volumes Lignes Formes Textures
4.6.4 Faire du modelage avec de l'argile (terre glaise).	Miniaturisation
4.6.5 Sculpter un pain de savon, un rutabaga ('navet') ou autre chose.	

OBJECTIFS	ELEMENTS DE CONTENU
4.7 METTRE EN PRATIQUE DES TECHNIQUES D'ASSEMBLAGE ET DE CONSTRUCTION.	
4.7.1 Assembler des pièces de papier et de carton, les plier et les coller.	Assemblage parties/tout
4.7.2 Nouer des fils (laine, cordo, fil métallique).	Construction Solidité
4.7.3 Construire quelque chose à l'aide de pièces de bois (cloudes).	Agencement de matériaux divers
4.8 ACCOMPLIR DES ACTIONS APPARENTEES A L'IMPRIMERIE.	
4.8.1 Utiliser une matrice.	Fonction d'une matrice
4.8.2 Employer la technique de "frottis".	
4.8.3 Imprimer avec de la pâte à modeler.	Principes de base de l'imprimerie
4.8.4 Imprimer à l'aide de pochoirs.	
4.8.5 Imprimer à l'aide de divers objets (cordes, bouchons de liège, etc)	
4.9 APPLIQUER DIVERSES TECHNIQUES DE TISSAGE.	
4.9.1 Tisser une surface au point de toile.	Principes de base du tissage, coordination, couleurs, textures
4.9.2 Varier les motifs.	Ex.: deux dessus, un dessous, etc.
4.9.3 Varier les couleurs.	Ex.: trois fils bleus, deux blancs, deux rouges, etc.

OBJECTIF GENERAL 5

OBJECTIFS	ELEMENTS DE CONTENU
5 S'EXPRIMER A L'AIDE DE TECHNIQUES ACQUISES.	
5.1 CREER AVEC (SUR) DU PAPIER.	Originalité Créativité Imagination Fantaisie
5.1.1 Ajouter des détails personnels sur un modèle déjà existant.	
5.1.2 Inventer ses propres formes, ses propres images, ses propres agencements.	
5.2 CREER AVEC DE LA PEINTURE.	
5.2.1 Ajouter des détails personnels sur un modèle déjà existant.	
5.2.2 Inventer ses propres formes, ses propres images, ses propres agencements.	
5.3 CREER EN UTILISANT LE DESSIN.	
5.3.1 Ajouter des détails personnels sur un modèle déjà existant.	
5.3.2 Inventer ses propres formes, ses propres images, ses propres agencements.	
5.4 CREER PAR LE MODELAGE.	
5.4.1 Ajouter des détails personnels en reproduisant un modèle déjà existant.	
5.4.2 Inventer ses propres formes, ses propres images, ses propres agencements.	

OBJECTIFS	ELEMENTS DE CONTENU
5.5 CREER EN UTILISANT L'ASSEMBLAGE ET LA CONSTRUCTION.	
5.5.1 Ajouter des détails personnels en reproduisant un modèle déjà existant.	
5.5.2 Inventer ses propres formes, ses propres images, ses propres agencements.	
5.6 CREER PAR L'IMPRIMERIE.	
5.6.1 Ajouter des détails personnels en reproduisant un modèle déjà existant.	
5.6.2 Inventer ses propres formes, ses propres images, ses propres agencements.	
5.7 REPRESENTER UN OBJET, UNE IDEE, UN SENTIMENT PERSONNEL.	
5.7.1 Ajouter des détails personnels en reproduisant un modèle déjà existant.	
5.7.2 Inventer ses propres formes, ses propres images, ses propres agencements.	
5.8 DECRIRE, NOMMER OU RACONTER CE QUI A ETE CREE.	
5.8.1 Ajouter des détails personnels en reproduisant un modèle déjà existant.	
5.8.2 Inventer ses propres formes, ses propres images, ses propres agencements.	

ART DRAMATIQUE

BIBLIOTHÈQUE CENTRALE
C.E.C.M.
3737 EST, RUE SHERBROOKE
MONTRÉAL, QUÉ. H1X 3B3

OBJECTIF GENERAL 6

OBJECTIFS	ELEMENTS DE CONTENU
6 CONNAITRE LES PRINCIPAUX ELEMENTS DE L'ACTION HUMAINE: VOIX, MIMIQUE, GESTE, POSITION, MOUVEMENT SE DEROULANT DANS LE TEMPS ET DANS L'ESPACE.	
6.1 PRETER ATTENTION A UNE ACTION DE QUELQUES MINUTES.	
6.1.1 Suivre une action des yeux.	Action (processus qui comporte un début, un déroulement et une fin) Attention visuelle
6.1.2 Ecouter des bruits environnants.	Action Attention auditive
6.2 OBSERVER UNE SITUATION OU LE DEROULEMENT D'UNE ACTION (PLUS LONG QUE 6.1).	
6.2.1 Manifester qu'il (elle) remarque les détails.	Sens de l'observation
6.2.2 Tenter de raconter ou de décrire ce qui a été vu ou entendu.	Désir de communiquer ses observations.
6.3 COMPRENDRE LA SIGNIFICATION DE DIVERS TONS ET MODES D'UTILISATION DE LA VOIX.	
6.3.1 Réagir lorsqu'on lui parle.	Signification de divers tons de voix
6.3.2 Réagir lorsqu'il (elle) entend parler.	Signification de divers modes d'utilisation de la voix (cri, chuchotement, exclamation, ton interrogatif, etc.)
6.4 COMPRENDRE LA SIGNIFICATION DE DIVERS GESTES OU MIMIQUES.	
6.4.1 Réagir lorsqu'on s'adresse à lui (elle).	Signification de divers gestes et (ou) mimiques (envoyer la main, froncer les sourcils, tendre la main, hocher la tête, etc.)

OBJECTIFS	ELEMENTS DE CONTENU
4.4.2 Réagir lorsqu'il (elle) voit des gens s'adresser à d'autres.	
4.5 COMPRENDRE QU'UNE ACTION VA ARRIVER.	Prévision Représentation mentale d'une action à venir (préparation de nourriture - manger, action de mettre un manteau - s'en aller dehors, etc.)

OBJECTIF GENERAL 7

OBJECTIFS	ELEMENTS DE CONTENU
7 REALISER QU'ON PEUT REPRESENTER DES ACTIONS: MARIONNETTE, CHANSON, MIME ...	
7.1 FAIRE LE LIEN ENTRE UNE ACTION ET SA REPRESENTATION.	Représentation d'une action (réelle ou fictive)
7.1.1 Reconnaître une action illustrée par une marionnette.	Représentation d'une action (réelle ou fictive) en trois dimensions
7.1.2 Reconnaître une action représentée par une image ou une séquence d'images(film).	Représentation d'une action (réelle ou fictive) en deux dimensions
7.2 FAIRE LE LIEN ENTRE UN ETRE ANIME OU UNE ACTION ET LEUR EVOCATION MIMEE.	
7.2.1 Evoquer un animal ou un personnage par l'imitation de l'une de ses caractéristiques: cri, voix, démarche, détail vestimentaire, etc.	Evocation par des gestes, par une action (réelle ou fictive)
7.2.2 Identifier une action par un mime qui la représente.	Mime, simulation d'une action (faire semblant de)
7.3 FAIRE LE LIEN ENTRE UNE ACTION ET SON EVOCATION VERBALE.	Evocation verbale d'une action (réelle ou fictive)
7.3.1 Désigner une action évoquée dans le contexte d'un conte, d'un récit ou d'une histoire.	Récit, conte, histoire, comptine, chanson
7.4 DISTINGUER LE REEL DE L'IMAGINAIRE.	Réalité/fiction

OBJECTIF GENERAL 8

OBJECTIFS	ELEMENTS DE CONTENU
0 **REAGIR A LA REPRESENTATION D'ACTIONS FAMILIERES.**	
0.1 REAGIR VERBALEMENT OU NON A LA REPRESENTATION D'ACTIONS FAMILIERES: (PLAISIR, CRAINTE, INTERET ...).	Réagir, apprécier, juger, exprimer son impression, son opinion, dire l'effet que certaines réalités provoquent en lui (elle).
0.1.1 Réagir à des représentations exécutées par autrui, comme spectateur(trice).	
0.1.2 Réagir à ses propres représentations.	
0.2 MANIFESTER DES PREFERENCES DANS LE DOMAINE DE L'EXPRESSION DRAMATIQUE.	Goût personnel

OBJECTIF GENERAL 9

OBJECTIFS	ELEMENTS DE CONTENU
9 UTILISER DIVERSES TECHNIQUES D'ART DRAMATIQUE.	
9.1 COORDONNER SES GESTES ET MIMIQUES POUR IMITER DES ETRES ANIMES.	Observation Imitation Contrôle moteur Evocation gestuelle d'une action (réelle ou fictive)
9.1.1 Reproduire un geste de quelqu'un, un son, une mimique, une position du corps, etc.	
9.1.2 Imiter un personnage ou un animal.	
9.1.3 Coordonner ses gestes,ses mimiques avec ceux des autres élèves lors d'activités collectives d'expression dramatique.	Coordination Synchronisation
9.2 COORDONNER SES GESTES ET MIMIQUES POUR SIMULER DES ACTIONS.	
9.2.1 Simuler une action.	Evocation gestuelle d'une action (réelle ou fictive) Mise Observation Contrôle moteur
9.2.2 Simuler une série d'actions selon une séquence déterminée.	Perception du temps Déroulement d'une action dans le temps
9.2.3 Coordonner ses gestes,ses mimiques avec ceux des autres élèves lors d'activités collectives d'expression dramatique.	Rythme Contrôle
9.3 MAITRISER SA VOIX.	
9.3.1 Reformuler une histoire fictive ou réelle qu'on vient de lui raconter.	Evocation verbale d'une action (réelle ou fictive)
9.3.2 Contrôler le volume de sa voix.	De faible à très fort

OBJECTIFS	ELEMENTS DE CONTENU
9.3.3 Contrôler l'intonation de sa voix.	
9.3.4 Changer sa voix pour évoquer divers personnages.	
9.4 MAITRISER DIVERSES TECHNIQUES EN CHANTANT OU EN RECITANT.	
9.4.1 Réciter le déroulement d'une action ou d'une série d'actions.	Mémorisation
9.4.2 Réciter (9.4.1) à haute voix.	Evocation verbale d'une action ou d'une série d'actions
9.4.3 Accompagner son récit de musiques et de gestes.	Evocation gestuelle d'une action ou d'une série d'actions
9.4.4 Coordonner ses mots et ses gestes lors d'activités collectives d'expression dramatique.	Coordination Synchronisation
9.5 MAITRISER DIVERSES TECHNIQUES VOCALES POUR CHANTER.	
9.5.1 Réciter le déroulement d'une action ou d'une série d'actions.	Mémorisation
9.5.2 Chanter (9.5.1) à haute voix.	Evocation verbale d'une action réelle ou fictive Rythme et mélodie
9.5.3 Contrôler le débit verbal et le volume de sa voix en chantant.	Contrôle
9.5.4 Coordonner son débit lors d'activités collectives de chant.	Coordination Synchronisation

OBJECTIFS	ELEMENTS DE CONTENU
9.6 MAITRISER LES TECHNIQUES POUR UTILISER LES MARIONNETTES.	
9.6.1 Actionner une marionnette avec quelques gestes simples.	
9.6.2 Coordonner les mouvements et les paroles de la marionnette.	
9.6.3 Coordonner les paroles et les gestes de sa marionnette avec ceux d'autres élèves lors d'activités collectives.	Coordination Synchronisation Contrôle de soi (attendre son tour)
9.7 COMBINER DES TECHNIQUES POUR PRESENTER DES JEUX DRAMATIQUES.	
9.7.1 Improviser dans un jeu dramatique.	Représentation d'une action ou d'une série d'actions réelles ou fictives)
9.7.2 Jouer son rôle (gestes et paroles) au moment requis, avec l'intonation et la mimique requises.	Coordination (séquence des gestes et des paroles) Contrôle de soi (attendre son tour, parler assez fort, etc.)

OBJECTIF GENERAL 10

OBJECTIFS	ELEMENTS DE CONTENU
10 **REPRESENTER DES ELEMENTS DE SON MONDE INTERIEUR.**	
10.1 IMITER DES PERSONNAGES OU DES SITUATIONS.	Originalité, créativité, imagination, fantaisie, humour, etc.
10.1.1 Ajouter des variantes ou des détails personnels au modèle suggéré.	
10.1.2 Inventer une imitation en l'absence d'un modèle.	
10.2 MIMER DES PERSONNAGES OU DES SITUATIONS.	
10.2.1 Ajouter des variantes ou des détails personnels au modèle suggéré.	
10.2.2 Inventer des gestes de mime en l'absence d'un modèle.	
10.3 REDITER OU RACONTER.	
10.3.1 Reformuler une histoire.	Fantaisie dans l'évocation verbale
10.3.2 Raconter une histoire inventée.	Fabulation Imagination Créativité
10.4 CHANTER OU DIRE DES COMPTINES.	Imagination Fantaisie
10.4.1 Ajouter des variantes ou des détails personnel: à une chanson.	
10.4.2 Improviser une chanson, une comptine.	

OBJECTIFS	ELEMENTS DE CONTENU
10.5 MANIPULER DES MARIONNETTES POUR REPRÉSENTER À SA FAÇON DES actions, DES PERSONNAGES OU DES SITUATIONS.	
10.5.1 Suggérer des modifications et des ajouts pour une représentation de théâtre de marionnettes à laquelle il (elle) prendra part.	
10.5.2 Imaginer une action ou une situation pouvant être représentée à l'aide de marionnettes.	
10.6 EXPRIMER DES TECHNIQUES POUR EXPRIMER QUELQUE CHOSE DE PERSONNEL.	
10.7 DÉCRIRE, NOMMER, RACONTER CE QU'IL (ELLE) A RÉALISÉ EN ART DRAMATIQUE.	

OBJECTIFS	ELEMENTS DE CONTENU
10.5 MANIPULER DES MARIONNETTES POUR REPRESENTER A SA FACON DES ACTIONS, DES PERSONNAGES OU DES SITUATIONS. 10.5.1 Suggérer des modifications et des ajouts pour une représentation de théâtre de marionnettes à laquelle il (elle) prendra part. 10.5.2 Imaginer une action ou une situation pouvant être représentée à l'aide de marionnettes. 10.6 COMBINER DES TECHNIQUES POUR EVOQUER QUELQUE CHOSE DE PERSONNEL. 10.7 DECRIRE, NOMMER, RACONTER CE QU'IL (ELLE) A REALISE EN ART DRAMATIQUE.	

ÉDUCATION MUSICALE

Cette troisième section du programme d'initiation aux arts a pour but de sensibiliser l'élève déficient intellectuel à l'univers des sons, des rythmes et des mélodies. Les activités qu'on lui propose ici auront pour but d'affiner sa perception auditive, de l'aider à reconnaître et à nommer divers sons ou bruits, de développer son sens du rythme et de l'initier à la musique et à la danse.

OBJECTIF GENERAL 11

OBJECTIFS	ELEMENTS DE CONTENU
II COMMAITRE LES PROPRIETES AUDITIVES DE L'ENVIRONNEMENT.	
II.1 DEMONTRER QU'IL (ELLE) ENTEND LES BRUITS OU LES SONS DE L'ENVIRONNEMENT.	
II.1.1 Eveiller ou prêter attention à un bruit ou à un son.	Son Bruit
II.1.2 Se tourner vers la source d'un bruit ou d'un son.	Orientation vers une source sonore
II.1.3 Reproduire un bruit ou un son ou tenter de l'imiter avec sa bouche.	

OBJECTIF GENERAL 12

OBJECTIFS	ELEMENTS DE CONTENU
I2 PRENDRE CONSCIENCE QU'IL (ELLE) PEUT EMETTRE DES SONS, DES BRUITS, ETC... AVEC SA VOIX OU AVEC DES INSTRUMENTS DIVERS.	
I2.1 DIFFERENCIER LA VOIX PARLEE ET LA VOIX CHANTEE.	Voix parlée et voix chantée
I2.1.1 Percevoir les contrastes entre la voix parlée et la voix chantée (homme, femme, enfant).	
I2.2 RECONNAITRE DIFFERENTS TEMPOS.	
I2.2.1 Différencier les tempos (lent, modéré, rapide).	Tempo lent Tempo rapide
I2.2.2 Reconnaître des tempos lents, des tempos modérés et des tempos rapides.	Tempos lents Tempos rapides
I2.3 RECONNAITRE ET UTILISER DES STRUCTURES RYTHMIQUES AUDIBLES SIMPLES.	
I2.3.1 Faire la différence entre le son et le silence.	Son/silence
I2.3.2 Reconnaître des structures rythmiques audibles simples.	Structures rythmiques simples
I2.3.3 Reproduire quelques structures rythmiques audibles simples.	Structures rythmiques simples

OBJECTIF GENERAL 13

OBJECTIFS	ELEMENTS DE CONTENU
I3 **REAGIR A L'EMISSION DE SONS, DE RYTHMES, DE MELODIES.**	
I3.1 RECONNAITRE DES SONS DE DIFFERENTS REGISTRES.	
I3.1.1 Reconnaître des sons graves et des sons aigus.	Sons graves Sons aigus
I3.1.2 Reconnaître des sons du registre grave et du registre aigu.	Registre grave Registre aigu Extrêmes
I3.2 RECONNAITRE ET UTILISER L'ORGANISATION D'UNE SERIE DE SONS.	
I3.2.1 Différencier une organisation sonore ascendante et une organisation sonore descendante.	Sons ascendants Sons descendants
I3.2.2 Reconnaître des sons répétés de même hauteur.	Sons répétés

OBJECTIF GÉNÉRAL 14

OBJECTIFS	ELEMENTS DE CONTENU
14 **S'EXPRIMER PAR LE CHANT, LA DANSE, LES INSTRUMENTS DE MUSIQUE.**	
14.1 BATTRE DES MAINS EN SUIVANT UN RYTHME.	Rythme
14.2 **FREDONNER UNE CHANSON.**	Mélodie Air Paroles
14.2.1 Produire l'air, la mélodie d'une chanson.	
14.2.2 Mémoriser les paroles d'une chanson.	
14.3 **CHANTER EN GROUPE.**	Synchronisation avec le groupe
14.3.1 Chanter en suivant le rythme et la vitesse du groupe.	
14.4 **DANSER EN GROUPE.**	Chorégraphie
14.4.1 Exécuter des pas de danse libremment.	
14.4.2 Exécuter des pas de danse sur une chorégraphie.	
14.5 **EXECUTER DIVERS MOUVEMENTS.**	
14.5.1 Suivre un rythme personnel.	
14.5.2 Suivre un rythme imposé.	

OBJECTIFS	ELEMENTS DE CONTENU
14.6 UTILISER DES INSTRUMENTS DE MUSIQUE.	
14.6.1 Produire des sons avec des instruments.	
14.6.2 Produire des sons organisés en mélodie avec des instruments.	

4. REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES

ALYEMA, Ch. J., Créations en papiers de couleur, Dessain et Tolra, Paris, 1971.

AZNOR, G. et autres, Fiches d'animation créatrice des groupes, éditions Organisation, Paris, 1976.

BARRET, G., L'expression dramatique - Pour une théorie de la pratique, Université de Montréal, Montréal, 1975.

BARRET, G., Pédagogie de l'expression dramatique, Université de Montréal, Montréal, 1973.

COMMISSION DES ECOLES CATHOLIQUES DE MONTREAL, Arts plastiques - Programme institutionnel, Service des études (pour les élèves de la 1ère à la 6ème année), Montréal, 1973.

COMMISSION DES ECOLES CATHOLIQUES DE MONTREAL, Programme institutionnel de musique, Service des études, Montréal, 1973.

DANILO, A. et P. STEVENIN, Le corps dans la vie quotidienne, Editions de l'Epi, Paris, 1974.

DUBOSSON, J., Exercices perceptifs et sensori-moteurs, Delachaux et Niestlé, Neuchâtel, Suisse, 1972.

070542

LA COMMISSION DES ÉCOLES CATHOLIQUES DE MONTRÉAL
• CE LIVRE DOIT ÊTRE RENDU À LA DERNIÈRE DATE INDIQUÉE CI-DESSOUS.
• THIS BOOK MUST BE RETURNED ON THE LAST DATE SHOWN HEREUNDER.

GIROLAMI-BOULINIER, A., Guide des premiers pas scolaires, coll. "Actualités pédagogiques et psychologiques", Delachaux et Niestlé, Neuchâtel, Suisse, 1965.

GREYS, J., Nouvelle approche collective de la musique, Delachaux et Niestlé, Neuchâtel, Suisse, 1972.

LEENHART, P., L'enfant et l'expression dramatique, Casterman, Paris, 1973.

LE ROCH, Y., Comment faire les exercices sensoriels?, coll. "L'éducation enfantine", Fernand Nathan, Paris, 1966.

LIEF, J. et L. BRUNELLE, Le jeu pour le jeu, coll. "Bourrelier-éducation; 16", Armand Colin, Paris, 1976.

MARTENOT, M., Principes fondamentaux d'éducation musicale et leur application, Livre du maître, 3ème éd., Magnard, Paris, 1970.

MINISTERE DE L'EDUCATION, Arts: expression musicale à l'élémentaire: guide pédagogique, découverte des sons, Québec, 1969 et 1976.

MINISTERE DE L'EDUCATION, Expression dramatique au secondaire: guide pédagogique, Québec, 1978.

PAISSE, J. M., L'univers symbolique de l'enfant arriéré mental, PMS, Bruxelles, 1974.

RIEBEN, L., Intelligence et pensée créative, Delachaux et Niestlé, Neuchâtel, Suisse, 1978.

RIOUX, M., L'enfant et l'expression dramatique, éd. de l'Aurore, Montréal, 1976.

ROBINS, FERRIS et JENNET, Rythmique éducative pour enfants mentalement et physiquement handicapés, Delachaux et Niestlé, Neuchâtel, Suisse, 1970.

ROUQUETTE, M.L., La créativité, Presses universitaires de France, Paris, 1976.

RYNGAERT, J.P., Le jeu dramatique en milieu scolaire, CEDIC, Paris, 1977.

WILLEMS, E., La préparation auditive de l'enfant, tome 1, L'oreille musicale, éd. Pro musica, Genève, 1965.